NES-RR-FRG★

ROBO WARRIOR™

BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUAL DE INSTRUCCIONES

"Nintendo empfiehlt, keine Fernsehapparate mit Rückprojektion (Projektion von hinten) mit Ihrem NES-System zu verwenden, da Bildstörungen auftreten könnten."

"Nintendo recomienda no usar televisiones de pantalla de reflexion con la consola NES, pues se pueden producir retenciones de imagen."

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

INHALT

Vielen Dank, daß Sie sich für RoboWarrior von Jaleco entschieden haben.
Es ist nur eins von vielen neuen und aufregenden Spielen, die wir für das NES herausbringen werden.

INHALTSVERZEICHNIS **Seite**

RoboWarrior—Die Geschichte 3
Bedienungsfunktion des Controllers 6
Zed und seine Kräfte 8
Bedeutung der "Haupt-" und "Hilfs-Grafik" 11
Spezielle Hilfsmittel 14
Superwaffen 16
Punktwertung 21
Das Land Altile 22
Die Räume der Götzenbilder—
Quelle der Hoffnung 27
Der Laden—Die Xantho Angreifer 29
Der Herrscher von Xantho 33
Der mächtige Xur 36
Wichtige Hinweise 37

INDICE

Gracias por obtener RoboWarrior de Jaleco. Es sólo uno de los muchos nuevos juegos emocionantes que le ofreceremos para su NES.

INDICE **PAGINA**

RoboWarrior: La trama 3
Instrucciones: El controlador 6
Zed y sus poderes 8
Conozca las pantallas "principal" y "secundaria" 11
Poderes especiales 14
Poderes superiores 16
Cómo se cuentan los puntos 21
Las tierras de Altile 22
El Salón de los Idolos, el Pozo de la Esperanza,
la Tienda 27
Los Invasores de Xantho 29
Los Señores de Xantho 33
El poderoso Xur 36
Cómo cuidar su juego de Jaleco 37

DIE LEGENDE VON ALTILE...

In naher Zukunft hat die Überbevölkerung und Umweltverschmutzung die Erde in die Nähe des Zusammenbruchs geführt. Die Führer der Welt wissen aus der Krise keinen Ausweg mehr, und so wenden sie sich an Altile, einem sehr weisen Ratgeber. Altile ist ein Genie, und nach einer kurzen Periode des Nachdenkens, ersann er einen Plan um die Erde von ihrem furchtbaren Kurs abzubringen.
Im Jahre 2395 befolgten Wissenschaftler und Ingenieure der Erde den Plan von Altile, und bauten einen künstlichen Planeten in erreichbarer Nähe innerhalb der Galaxis. Er sollte der Überbevölkerung entgegen wirken, und einem Teil der Erdbevölkerung ein neues Zuhause bieten. Alle Völker der Erde arbeiteten zusammen, um den künstlichen Planeten fertigzustellen und zu kolonialisieren. Doch kurz nach dem ihr Plan für eine neue Welt vollendet war, starb Altile plötzlich. Er sollte seinen Traum nicht mehr in Erfüllung gehen sehen. Zu seinem Andenken gaben die Völker der Erde dem Planeten den Namen Altile. Die Aufgabe, ein neues und friedliches Zuhause für die Völker der Erde zu schaffen, verband die verschiedenen Nationen der Erde um so mehr. Jeglicher Gedanke an den Krieg verschwand, und die Robo-Soldaten, halb Mensch/halb Maschine, die die Erde für lange Zeit verteidigten, wurden abgeschaltet. So existierten die beiden Planeten, Erde und Altile, lange Zeit in Harmonie miteinander.

LA LEYENDA DE ALTILE...

En un futuro lejano, la sobrepoblación y la contaminación prácticamente han sumido a la Tierra en la ruina. Los líderes del mundo no tienen manera de resolver esta crisis, de manera que consultan a Altile, un científico muy sabio, para tratar de encontrar una solución. Altile es un genio y, después de algún tiempo, idea un plan para librar a la Tierra de sus males.
En el año 2395 los científicos e ingenieros de la Tierra siguen los planes de Altile y construyen un planeta artificial en un punto lejano de la galaxia, donde vivirá parte de la población de la Tierra.
Todos los habitantes de la Tierra contribuyen a completar y colonizar el planeta artificial. Desafortunadamente, Altile muere poco después de haber ideado su plan para un nuevo mundo y nunca llega a ver realizados sus sueños. Para honrar su memoria, el nuevo planeta es llamado Altile.
Además de ofrecer un lugar nuevo y pacífico a los habitantes de la Tierra, el nuevo planeta Altile unifica también las naciones de la Tierra. Desaparece la idea de la guerra y los RoboWarriors, mitad hombre, mitad máquina, quienes han defendido la Tierra durante tanto tiempo, son desactivados y los dos planetas, la Tierra y Altile, coexisten en armonía.

DIE AUSSERIRDISCHEN GREIFEN AN

Geführt von ihrem unbarmherzigen Diktator Xur, überfiel im Jahre 2036 n.A. (nach Altile) das Königreich Xantho aus einer anderen Dimension den Planeten Altile. Sie zerstörten das speziell konstruierte Wetterkontrollsystem, und stürzten das friedliebende Volk in eisige Kälte. Die Xantho Aliens verwandelten die Oberfläche des wunderschönen, grünen Planeten in eine unfruchtbare, braune Wüste, um diese für die eigenen teuflischen Zwecke zu verwenden.
Die Einwohner von Altile flohen vor den eisigen Temperaturen, die von der Xanthomacht auf ihrem Planeten ausgelöst worden waren, hinunter zur Erde. Bevor sie sich jedoch auf die Flucht machten, sandten sie noch einen Hilferuf an den Schwesterplaneten Erde. Obgleich die Xanthos grausam waren, schworen die tapferen Menschen von Altile niemals aufzugeben.

ES KOMMT HILFE

Die Wissenschaftler der Erde erreichte der Hilferuf aus Altile und sie machten sich sofort daran, den Z-Typ-Earth Defense Cyborg (ZED) zu reaktivieren, den mächtigsten aller RoboWarriors. Sie bereiteten ZED für den Kampf vor und preparierten ihr schnellstes Raumschiff, um ihn durch die Galaxis zu Altile zu schicken.
ZED landete auf Altile in Landor, weit entfernt von der Xantho Hauptstreitmacht. Hier konnte er nun selbst die fürchterliche Zerstörung feststellen, die Xur und sein Xantho-Königreich über Altile gebracht hatten — alle Pflanzen verdorrt, die

LA INVASION DE LOS EXTRATERRESTRES

Pero en el año 2036 D.A. (después de Altile), dirigido por el malvado dictador Xur, el Imperio de Xantho, desde otra dimensión, invade Altile. Estos invasores desactivan el sistema especial para el control del clima y los habitantes de Altile, tan amantes de la paz, quedan sumidos en un frío insoportable. Los invasores de Xantho transforman la superficie del bello planeta verde en un desierto para sus propios fines diabólicos.
Los habitantes de Altile se refugian bajo la superficie del planeta para protegerse de las temperaturas frígidas que el Imperio de Xantho ha impuesto en el planeta. Pero antes de refugiarse envían un mensaje a su planeta hermano, la Tierra, rogándoles que los ayuden. A pesar de que los xanthos son crueles, los valientes habitantes de Altile prometen no doblegarse.

LLEGA LA AYUDA

Los científicos de la Tierra reciben el ruego de Altile y reactivan inmediatamente al ciborg defensor de la tierra tipo Z (ZED), el más poderoso de todos los RoboWarriors. Preparan a ZED para el combate y lo envían en su nave espacial más rápida a través de la galaxia hasta llegar a Altile.
ZED aterriza en Landor, en Altile, lejos de la principal fuerza invasora de Xantho, pero, no obstante, puede ver la terrible destrucción que Xur y su Imperio de Xantho han causado a Altile. Las plantas han marchitado y han desaparecido las bellas aves y los animales. ZED sabe que tiene que llegar a la estación de control del clima, pero se teme que Xur mismo está a cargo de esa base vital.
ZED también está enterado de un secreto que lo ayudará

schönen Vögel und Tiere verschwunden. ZED weiß, daß er die Wetterstation erreichen muß, doch er befürchtet, daß diese von Xur selber kommandiert wird.
ZED weiß aber um ein Geheimnis, das ihm helfen wird Xur zu besiegen. Bevor die Völker von Altile zur Erde verschwanden, versteckten sie sehr viele Energiekapseln auf der Oberfläche des Planeten. Diese Energiekapseln erhöhen nicht nur die Kampfkraft von RoboWarrior, sie haben auch viele andere Funktionen. ZED weiß, er muß die Kapseln finden, um die Herrschaft der Xanthos zu stürzen und den Völkern von Altile die Freiheit wiederzubringen.

EINE WUNDERWELT

Wie Sie selbst feststellen werden, ist Altile ein magisches Land, voll mit wundervollen Überraschungen und unzähligen Herausforderungen. Sie werden dutzenden, seltsamer Aliens begegnen und fantastische Dinge zu Gesicht bekommen, während Sie ZED bei seiner Suche über die Oberfläche von Altile führen. Auf Ihrem Weg zur entscheidenden Konfrontation mit Xur, müssen Sie alle Ihre Waffen und Bomben gebrauchen, um die versteckten und zurückgelassenen Zusatzwaffen der Menschen von Altile zu entdecken. Sie sollen Ihnen im Kampf gegen die Führer von Xanthos helfen. Es ist eine sehr gefährliche Mission, die aber — sollten Sie Erfolg haben — ZED und den Menschen von Altile gewaltige Ehrungen bescheren wird.

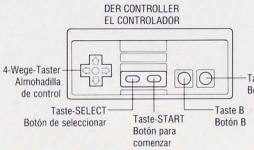
a vencer a Xur. Antes de desaparecer bajo la superficie del planeta, los habitantes de Altile dejaron muchas cápsulas de energía escondidas en la superficie del planeta. Estas cápsulas de energía no sólo aumentan la capacidad de lucha del RoboWarrior, sino que realizan otras funciones más. ZED sabe que tendrá que encontrar las cápsulas para derrocar a los xanthos y restaurar la libertad en Altile.

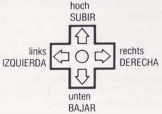
UN MUNDO DE MARAVILLAS

Usted descubrirá que Altile es un planeta mágico lleno de sorpresas maravillosas y de numerosos retos. Tendrá que enfrentar docenas de invasores y podrá contemplar un paisaje fantástico mientras guía a ZED en su hazaña sobre y bajo la superficie de Altile. Para llegar a la confrontación final con Xur, usted tendrá que usar todas sus armas y bombas para descubrir los poderes secretos que han dejado los habitantes de Altile a fin de poder vencer a los Señores de Xantho. Es una misión peligrosa, pero si tiene éxito, a usted y a los habitantes de Altile le aguarda una gran recompensa.

FUNKTIONSWEISE DES CONTROLLERS

INSTRUCCIONES





STEUERUNG DES ZED

Wie Sie bereits wissen, ist ZED ein gewaltiger Krieger mit vielen verschiedenen Fähigkeiten und Waffen. Bevor Sie ihn in die Schlacht gegen Xur schicken, müssen Sie erst lernen mit diesen mächtigen Waffen umzugehen.
4-Wege-Taster: Bewegt ZED durch Altile und um Hindernisse. Auch zum Auswählen der Ausrüstung und der Superwaffen auf der Hilfs-Grafik.
Select: Ruft die Hilfs- oder Haupt-Grafik auf.
Start: Startet das Spiel/Pause während des Spiels.
Taste B: Zündet die Bomben, falls vorhanden.
Taste A: Zum Feuern des Lasers. Auswahl der Ausrüstung oder Superwaffen auf der Hilfs-Grafik. Benutzen der Superwaffen auf der Haupt-Grafik.

COMO CONTROLAR A ZED

Como usted sabe, ZED es un guerrero poderoso, con muchas habilidades y poderes. Antes de enviarlo a combatir contra Xur, tendrá que aprender primero cómo usar estas armas.
ALMOHADILLA: Transporta a ZED hasta Altile y permite maniobrar para evitar los obstáculos. También se usa para seleccionar poderes y superpoderes en la pantalla secundaria.
SELECCION: Permite cambiar de la pantalla secundaria a la pantalla principal.
COMIENZO: Permite hacer una pausa durante el juego. Se oprime para comenzar.
"B": Lanza las bombas cuando se tienen.
"A": Se usa para atacar con láser. Sirve para seleccionar un poder o superpoder en la pantalla secundaria o para utilizar un poder o superpoder en la pantalla principal.

KAMPF FORTSETZEN?
Wenn ZED's Energieversorgung erschöpft ist, ist das Spiel zu Ende und folgende Schrift erscheint auf dem Bildschirm:

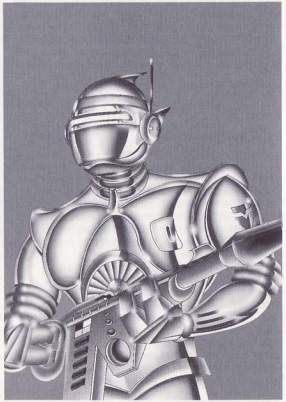
Start
Continue

Start wird Sie zum Anfang des Kampfes zurückversetzen, während Continue Sie zum ersten Level der letzten Periode zurückbringt.

¿CONTINUAR LA BATALLA?
Si se agota el suministro de energía de ZED, se acabará el juego y el siguiente mensaje aparecerá en la pantalla:

Comenzar
Continuar

Si se selecciona "Comenzar", volverá a comenzar la batalla desde el principio del juego. Por otra parte, si selecciona "Continuar", regresará al primer nivel de la última fase en que usted estaba cuando apareció el mensaje.



WER IST ZED?
ZED ist der am meisten gefürchteste und respektierteste aller RoboWarriors. Die Kombination von menschlichen und Cyborg-Eigenschaften, machen ihn letztlich zu einem Kämpfer, der die ultraschnellen Reflexe eines Computers und die Tapferkeit eines Mannes besitzt.
Neben den verschiedenen Waffen und Ausrüstungen die ZED während seinem Abenteuer findet, besitzt er viele normale und einige Super-Funktionen, auf die Sie fortwährend achten sollen.

ZED'S NORMALE FUNKTIONEN
Sie werden ZED's Beam-Pistole und Bomben mehr als alle anderen verfügbaren Waffen verwenden. Beide Waffen sind sehr wirkungsvoll und Sie befähigen, sich gegen die Xantho Angreifer auf Ihrem Weg zu Xur in der Wetterstation zu verteidigen.

¿QUIEN ES ZED?
ZED es el más temible y respetado de todos los RoboWarriors. Su combinación de características humanas y de "ciborg" lo hacen un soldado por excelencia, pues es capaz de reacciones rápidas como un ordenador y de la valentía de un hombre.
Además de las armas y poderes que ZED encuentra durante sus aventuras, tiene muchos poderes que posee siempre, y varios superpoderes que usted tendrá que controlar en todo momento.

LOS PODERES NORMALES DE ZED
La ametralladora de rayo de ZED y su capacidad de lanzar bombas serán las armas de las cuales usted se servirá con más frecuencia. Estas dos armas son muy poderosas y le permitirán vencer a los invasores de Xantho y abrirse camino para llegar hasta Xur en la estación climatológica.

Benutzen Sie Ihre Beam-Pistole, um die Feinde — sobald diese auf dem Bildschirm erscheinen — auszulöschen. Seien Sie vorsichtig!
Für die meisten Aliens benötigen Sie mehrere Treffer. Passen Sie also auf, damit Sie genügend Platz für den Angriff haben. Je mehr Power-Zeichen Sie bekommen, desto länger werden Ihre Schüsse und um so weniger Treffer benötigen Sie, um die Xanthos zu vernichten.
ZED's Fähigkeit Dinge zu bombardieren, ist der wesentliche Teil in diesem Spiel. Benutzen Sie Bomben um die Aliens und die verschiedenartigen Steine, zu zerstören. Eine Bombe explodiert innerhalb einer Sekunde, nachdem ZED sie abgeworfen hat. Obwohl die Bomben eine starke Zerstörungskraft besitzen, reicht diese nur für einen Stein.
Ihr Vorrat an Bomben vermindert sich entsprechend dem jeweiligen Einsatz. Sammeln Sie weitere Bomben, indem Sie die versteckten Bombensymbole in den meisten Runden aufdecken, oder indem Sie die einzelnen Bomben (blau) aufsammeln, die nach der Zerstörung eines Feindes zurückbleiben.

Use su ametralladora de rayos para eliminar a los enemigos a medida que aparecen en la pantalla. ¡Tenga cuidado! Para eliminar a algunos invasores hace falta más de un tiro, de manera que asegúrese de tener suficiente espacio para atacar. A medida que usted acumule más bolas de poder, aumentará la distancia de los tiros y disminuirá el número de tiros que se necesitan para destruir a los Xanthos.
No obstante, la habilidad de ZED a bombardear es la parte esencial del juego. Use las bombas para destruir a los invasores y los obstáculos que impiden el paso y ocultan los poderes secretos. Cada bomba explotará un segundo después de que ZED la lance. Aunque son poderosas, las bombas tienen un alcance de sólo un bloque.
El inventario de bombas disminuye a medida que se usan. Obtenga bombas adicionales recobrando los símbolos de bombas escondidas que aparecen en cada ciclo o recogiendo las bombas solas (azules) que quedan después de haber destruido a los enemigos.

Da die Bomben Ihre wirkungsvollsten Waffen sind, können diese Sie auch verletzen, sogar schlimmer als die Angriffe der Aliens. Bringen Sie sich also rechtzeitig in Sicherheit bevor die Bomben explodieren! Üben Sie in den ersten Runden das Zünden von Bomben und rechtzeitiges Wegrennen, um Ihr Spiel für die schwereren Runden mit RoboWarrior perfekter machen zu können.

ZED'S SUPER-FUNKTIONEN
Bevor Sie mit ZED's Abenteuer beginnen, müssen Sie erst alles über seine außerordentlichen Fähigkeiten lernen. Jede versieht ZED mit einer speziellen Eigenschaft, die ihn überlebensfähig macht.

REICHWEITE
Die Reichweite zeigt die effektive Schußweite von ZED's Beam-Pistole an. Sie könne diese jederzeit um einen Block erhöhen, wenn Sie die speziellen Power-Zeichen aufsammeln.

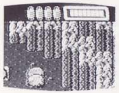
VERTEIDIGUNGSKRAFT
ZED besitzt acht verschiedene Stufen von Verteidigungskraft, um sich vor den Angriffen der Xanthos zu schützen. Die Verteidigungskraft variert mit Ihrer Punktezahl. Je mehr Punkte Sie erreichen, desto besser kann ZED sich vor den Treffern schützen. Versuchen Sie also immer ZED zu der hoechsten Punktzahl zu führen.

A pesar de que las bombas son su arma más eficaz, causan daños más graves que los ataques de los invasores. De manera que tiene que alejarse rápidamente de la bomba antes de que explote. En lps primeros ciclos, practique a lanzar bombas y alejarse rápidamente de manera que pueda perfeccionar su estrategia antes de llegar a las etapas más difíciles de RoboWarrior.

LOS SUPERPODERES DE ZED
Antes de partir en su hazaña, tendrá que saber cuáles son los superpoderes de ZED. Cada uno le permite a ZED realizar una función diferente, vital para su supervivencia.

ALCANCE
El alcance indica cuál es la distancia eficaz dentro de la cual ZED puede disparar con su pistola. Esta distancia aumentará de un bloque con cada bola de poder especial que usted recoja.

PODER DE DEFENSA
ZED posee ochos niveles diferentes de defensa para protegerse de los ataques de los xanthos. El poder de defensa varía según la puntuación acumulada. Entre más puntos tenga acumulados, más será el poder de ZED para resistir los ataques. Trate siempre de guiar a ZED a los puntos más altos.



ENERGIE

Auf der oberen rechten Ecke der Grafik wird immer ZED's Energievorrat angezeigt. Die von allen Eigenschaften die wichtigste! Erinnern Sie sich: ZED ist eine halbe Maschine und benötigt eine konstante Energiezufuhr. Ist seine Energie verbraucht, ist das Spiel zu Ende.
ZED kann bis zu vier Energie-Behälter und einen Energiemeter auf einmal tragen. Der Energievorrat vermindert sich einmal durch den Ablauf der Spielzeit sowie durch erfolgreiche Angriffe der Xanthos. Finden Sie einen der versteckten Energie-Behälter wird die Energiezufuhr von ZED automatisch aufgefüllt. Es kommen dann weiße Riegel zum Energiemeter hinzu.
Energie kann auch durch eine der Spezial-Waffen aufgefüllt werden, die ZED in vielen Stufen einsammeln kann.

BEDEUTUNG DER "HAUPT-" UND "HILFS-GRAFIK"

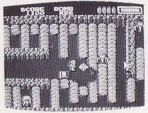
Die Welt von Altile ist voller Abenteuer und erstreckt sich über viele Landschaften. Um sie alle zu erleben, müssen Sie den RoboWarrior auf zwei getrennten Grafiken beherrschen.

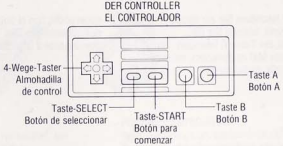
ENERGIA

El nivel de energía de ZED se indica siempre en la esquina superior derecha de la pantalla. Esta es la función más importante de todas. Recuerde que ZED es mitad máquina y necesita un suministro constante de energía. Si se agota esta energía, el juego termina.
ZED puede llevar hasta cuatro tanques y un medidor de energía al mismo tiempo.
El nivel de energía disminuye durante el transcurso del tiempo del juego y con los ataques sucesivos de los xanthos. Con cada tanque escondido de energía que encuentre reabastecerá automáticamente las energías de ZED y añadirá cuatro barras blancas al medidor de energía.
La energía también se puede reabastecer con uno de los poderes especiales que ZED puede adquirir en muchas de las etapas del juego.

CONOZCA LA PANTALLA "PRINCIPAL" Y LA "SECUNDARIA"

La historia de Altile está llena de aventuras en muchas tierras. Para poder disfrutar de todas las vistas maravillosas tendrá que conocer bien las dos pantallas de RoboWarrior.





WO DIE ACTION IST...

Die Haupt-Grafik zeigt ZED und die verschiedenen Gefahren und Mächte, die in ZED's unmittelbarer Umgebung zu sehen sind. Wenn Sie sich bewegen, wird die ganze Grafik mitbewegt, um neue Einzelheiten zu zeigen. Die Grafik bewegt sich nur in eine Richtung! Versuchen Sie also nicht zurückzulaufen. Erinnern Sie sich an Ihre Aufgabe! Sie müssen Xur und die Wetterstation erreichen, bevor es zu spät ist.

WAS BESITZEN SIE?

Die Grafik bereitet inzwischen ein Menue vor, das einen leichten Zugriff auf die verschiedenen Waffen bietet, die ZED gesammelt hat. Sie müssen den 4-Wege-Taster benutzen, um den Pfeil neben die gewünschte Waffe zu führen. Aktivieren können Sie diese Waffe dann mit Taste A oder der Taste-SELECT. Möchten Sie keine Waffe auswählen, drücken Sie Taste B. Dies bringt Sie zur Haupt-Grafik zurück ohne eine Waffe

EL PUNTO DE LA ACCION

La pantalla principal muestra a ZED y los peligros y poderes que se pueden ver dentro del área inmediata que rodea a ZED. A medida que usted avanza, la pantalla entera se deslizará y aparecerá una vista nueva. No obstante, la pantalla se desliza sólo en una dirección, de manera que no trate de retroceder. Recuerde que su misión es llegar a Xur y a la estación climatológica antes de que sea demasiado tarde.

¿DE QUE RECURSOS DISPONE USTED?

La pantalla secundaria, mientras tanto, ofrece un menú y acceso fácil a cualquiera de los poderes especiales que ZED ha obtenido. Usted debe usar la almohadilla direccional para guiar la flecha al próximo poder apropiado, y seleccionarlo con el botón "A" o con el botón de seleccionar. Si usted decide no escoger un poder especial, oprima el botón "B". Esto lo pondrá nuevamente en la pantalla principal sin haber seleccionado un poder especial. Después que usted regrese a la pantalla principal, podrá activar el poder o el

ausgewählt zu haben. Nachdem Sie zur Haupt-Grafik zurückgekehrt sind, können Sie die ausgewählte Waffe mit der Taste A benutzen. Um diese Waffe ein weiteres Mal zu benutzen, müssen Sie erneut zur Hilfs-Grafik zurückkehren.

superpoder con el botón "A". Para aumentar nuevamente el poder, usted tendrá que entrar nuevamente a la pantalla secundaria.

HÖCHSTE ZEIT KRAFT ZU SAMMELN

Lassen Sie uns die speziellen Fähigkeiten und Superkräfte des ZED kennenlernen.
ZED muß all seine List, Tapferkeit und Kampfkraft einsetzen, um sich gegen die Xanthos zu verteidigen und deren Führer Xur in der Wetterstation zu erreichen. Während Sie helfen Altile zu retten, müssen Sie alle Gegenstände aufsammeln, die die Menschen von Altile zurückgelassen haben. Zur Erinnerung: Diese Gegenstände sind sehr wichtig und erhöhen Ihre Kampfkraft in der Auseinandersetzung gegen die teuflischen Xanthos.
Doch bevor Sie die Gegenstände die Sie ergattern konnten, einsetzen können, müssen Sie erst lernen, welche Fähigkeiten jede einzelne hat. Einige sind gut für den Kampf, einige wirken besser im Untergrund. Es gibt 23 Gegenstände die ZED entdecken kann. Wissen Sie welche für Sie am besten ist?

COMO AUMENTAR EL PODER

Ahora veremos cuáles son los poderes especiales y los superpoderes de ZED.
ZED tiene que valerse de toda su inteligencia, valentía y fuerza para vencer a los xanthos y llegar hasta su malhechor líder Xur en la estación climatológica.
Mientras usted lucha para salvar Altile, tendrá que recoger las unidades que los habitantes de Altile han dejado para aumentar el poder de ZED. Estas unidades de poder son lo más importante que se debe recordar para poder vencer contra los malvados xanthos.
Sin embargo, antes de poder usar los poderes que usted ha acumulado, tendrá que saber exactamente cómo funciona cada uno. Algunos de ellos son muy ventajosos en la batalla mientras que otros son mejores bajo tierra. En total hay 23 poderes que ZED puede adquirir. ¿Sabe usted cuál es el que más le conviene?

SPEZIELLE HILFSMITTEL

Kerze: Die Kerze ist ein nützliches Hilfsmittel, um für einige Zeit die Umgebung von ZED zu erleuchten. Die Kerze sollte immer im Untergrund angewendet werden, um Ihnen zu helfen, den Weg zu finden.
Energiekapseln: Energie ist das Wichtigste überhaupt. Sie füllt ZED's Energiereserven wieder auf, muß aber immer eingesetzt werden, bevor der ENERGIEMETER auf '0' sinkt. Vergessen Sie nicht, den Energiemeter immer so hoch wie möglich zu halten.
Uhr: Diese Uhr ist seltsam und misteriös wie noch keine. Sie hat die magische Kraft, die Zeit einzufrieren, und alle Objekte auf dem Bildschirm für 10 Sekunden anzuhalten. Sie können die Uhr auch dazu verwenden, um die Führer der Xanthos zu stoppen. Doch wenn diese zu mächtig sind, kann die Uhr sie nur für einen Augenblick bewegungsunfähig machen. Wollen Sie einen Feind in kurzer Zeit besiegen oder nur einer großen Gruppe von Feinden entkommen, sollten Sie die Uhr einsetzen, um die Oberhand zu gewinnen.

PODERES ESPECIALES

Vela: La vela es un implemento útil que sirve para iluminar el espacio inmediato alrededor de ZED por un tiempo. La vela se debe usar siempre bajo tierra y en caminos oscuros para poder saber por dónde va.
Cápsula de energía: La energía es el poder más importante de todos. La energía restablece las reservas de fuerza de ZED, pero se tiene que usar antes de que el MEDIDOR DE ENERGIA llegue a cero. Recuerde mantener siempre el nivel de energía de ZED lo más alto posible.
Reloj: Este reloj es extraño y misterioso, diferente a todos los demás. El reloj tiene un poder místico que hace detener el tiempo y paraliza todo en la pantalla durante 10 segundos. Usted puede usar el reloj también para detener a los Señores de Xantho, pero como estos señores son más poderosos, el reloj los detendrá por sólo un instante. Si usted desea eliminar a un enemigo más rápidamente, o si desea simplemente escapar de un grupo grande de enemigos, use el reloj para aventajarlos.

Super-Stiefel: Mit diesen Schuhen kann ZED sich 20 Sekunden lang sehr schnell bewegen. Die Super-Stiefel erhöhen ZED's Kampfkraft, da sie es ihm ermöglichen den Aliens und den Steinen schneller auszuweichen. Die Stiefel sind besonders im Untergrund, und gegen die Xantho-Führer hilfreich.

Rakete: Die Rakete ist eine gewaltige Waffe mit großer Reichweite. Sie hat mehr Energie als ZED's normale Beam-Pistole. Sie zerstört alles auf ihrem Weg, Feinde, Hindernisse und Steine eingeschlossen.

Blitz: Der Blitz ist eine weitere großartige Waffe, die alles zerstört, was sich an Aliens auf dem Bildschirm befindet! Die Xantho-Führer werden allerdings nicht vernichtet, höchstens nur verwundet.

Kreuzfeuer: Aktiviert ZED's zusätzliche Schußwaffen, und ermöglicht ihm 30 Sekunden lang in vier Richtungen gleichzeitig zu schießen. Es ist in offenen Gebieten und beim Kampf gegen die Xantho-Führer am wirkungsvollsten.

Superbotas: Estas botas especiales permiten a ZED moverse más rápidamente durante 20 segundos. Las superbotas aumentan la capacidad de lucha de ZED y le permiten esquivar más fácilmente los invasores y los obstáculos. Las botas son particularmente útiles en las secciones bajo tierra y cuando lucha contra los Señores de Xantho.

Cohete: El cohete es un arma poderosa de mayor alcance y de más poder que la ametralladora de ZED. Destruye todo lo que encuentra por el camino, ya sean enemigos, obstáculos o bloques.

Relámpago: El relámpago es otra arma poderosa que destruirá a los invasores en la pantalla. No servirá para destruir a los Señores de Xantho pero, sin embargo, les causará daño.

Fuego múltiple: Esto activa los disparadores adicionales de ZED y le permite disparar simultáneamente en cuatro direcciones durante 35 segundos. Es más eficaz en espacios libres, tales como bajo tierra y cuando lucha contra los Señores de Xantho.

SUPERWAFFEN

Rettungsweste: Diese Rettungsweste sieht aus wie ein Schlauch. Damit kann sich ZED für 20 Skunden über Wasser halten. Da ZED ein halber Roboter ist, wird er sinken und somit sterben, falls er versuchen sollte einen Fluß oder See ohne Rettungsweste zu überqueren.

Lampe: Die Lampe ist wesentlich besser als die Kerze, und sollte bei den dunklen Grund-Stufen benutzt werden. Die Lampe kann auch im Untergrund verwendet werden, doch wird die Kerze in den meisten Fällen ausreichen.

Megaton-Bombe: Die Megaton Bombe ist die mächtigste Waffe im gesamten Arsenal, das ZED zur Verfügung steht. Mit gewaltiger Kraft zerstört sie alle Steine und Alien's auf dem Bildschirm. Sie sollten diese wertvolle Waffe nur dann einsetzen, wenn der Bildschirm voller Steine ist, oder wenn Sie gegen die Herren von Xantho kämpfen.

LOS SUPERPODERES

Salvavidas: Este salvavidas es circular. Le permite a ZED flotar sobre el agua durante 20 segundos. Puesto que ZED es mitad robot, se hundirá y morirá si trata de cruzar un riachuelo o un lago sin salvavidas.

Lámpara: La lámpara es mucho más poderosa que las velas y se debe usar en las etapas más oscuras sobre la superficie del planeta. La lámpara se puede usar también bajo tierra, pero en la mayoría de los casos, bastarán las velas.

Bomba megatón: La bomba megatón es el arma más poderosa en todo el arsenal de ZED. La bomba megatón detruye todos los bloques y los invasores en la pantalla a la misma vez con la fuerza de un trueno. Estas bombas tan útiles se deben usar exclusivamente en etapas llenas de bloques y para luchar contra los Señores de Xantho.

DIE SCHÄTZE VON ALTILE

Neben vielen speziellen Hilfsmitteln, die die Leute von Altile zurückgelassen haben, kann ZED noch weitere magische Schätze finden, die ihm dabei helfen Xur zu besiegen. Einige können die Kampfkraft von ZED erhöhen, während andere Bonus-Punkte bringen. Einige andere müssen gefunden werden, um den Ausgang zu weiteren Levels zu finden. Versuchen Sie soviele wie möglich zu bekommen, um das Spiel zu gewinnen.

Superbombe: Erhöhen Sie ZED's Ausrüsung mit normalen Bomben um 10 Stück zu einer **Superbombe:** Nehmen Sie sich die Superbombe wann immer es möglich ist. So können Sie die versteckten Gebiete erforschen.

Power-Zeichen: Das Power-Zeichen ist ein Schlüsselelement im Spiel. Sobald eingesammelt, erhöht es jedesmal die Reichweite von ZED's Beam-Pistole. In den späteren Levels des Spiels ist es besonders wichtig einen weiten Schuß zu besitzen, denn dann bewegen sich die Aliens schneller und sind weitaus gefährlicher.

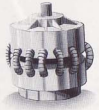
Energie-Behälter: Dieser Reservetank wird ZED's Energie sofort erhöhen.

LOS TESOROS DE ALTILE

Además de los muchos poderes especiales que le han dejado los habitantes de Altile, ZED encontrará muchos tesoros mágicos que le ayudarán a vencer a Xur. Algunos contribuirán a aumentar la capacidad de lucha de ZED mientras que otros otorgarán mega-puntos adicionales. Hay otros que se tienen que obtener para poder salir de ciertas etapas. Trate de obtener tantos como pueda para ganar el juego.

Superbomba: La superbomba aumenta 10 veces el surtido de bombas normales. Obtenga la superbomba siempre que pueda, para explorar las regiones ocultas.

Bola de poder: La bola de poder es un elemento clave del juego. Cada vez que se obtiene una, aumenta el alcance del fuego de la ametralladora de ZED. Es importante contar con un rayo de mayor alcance, particularmente en las etapas posteriores del juego, cuando los invasores se mueven más rápido y son más peligrosos.



Schutzschild: Sofort nach Erhalt des Schutzschildes wird ein mächtiger Schutz um ZED aufgebaut und ihn vor Angriffen der Aliens und den Wirkungen der eigenen Bomben schützen! Der Schutzschild ist in der Tat so stark, daß Sie die Xanthokrieger eliminieren können, indem Sie einfach durch sie hindurchrennen! Sie sollten sich allerdings beeilen, da der Schild nur für 15 Sekunden aktiviert ist.

Tanque de energía: Este tanque de reserva aumenta inmediatamente la energía de ZED.

Barrera: Tan pronto se obtiene una barrera, ZED quedará rodeado de una poderosa valla que lo protegerá contra los invasores y contra sus propias bombas. De hecho, la barrera es tan poderosa que se pueden eliminar los guerreros de Xantho simplemente pasándosela por arriba. Tendrá que apurarse porque la barrera se activa sólo durante 15 segundos.

Magische Biene: Im Gegensatz zu den anderen Waffen und Schätzen handelt es sich hier um einen einmaligen Gegenstand. Wenn Sie die Biene eingefangen haben, wird sie sich automatisch in eines von ZED's speziellen Waffen verwandeln: **Kerze • Energie • Rakete • Super-Stiefel • Uhr • Kreuzfeuer**.
Man weiß vorher nie genau, in was sich die Biene verwandeln wird. Man sollte sie also nicht auslassen.

Abeja mágica: La abeja representa un poder especial diferente a los demás tesoros y poderes. Una vez que obtenga la abeja, se transformará automáticamente en uno de los poderes especiales de ZED: **vela, energía, cohete, superbotas, reloj o fuego múltiple.** Nunca se sabe con certeza en qué se transformará exactamente la abeja, de manera que trate de no perderla.

Medaille: Sehr Wichtig! Sie müssen sich diese Medaillien sichern, um sie gegen spezielle Waffen oder Superwaffen in den Geschäften zu tauschen. Sie können Medaillien sammeln und diese aufbewahren, um sich teure Gegenstände kaufen zu können.

Medalla: ¡Es muy importante! Usted tendrá que guardar las medallas para cambiarlas por poderes especiales o superpoderes en las tiendas. Usted puede coleccionar medallas y guardarlas de una etapa a otra para comprar poderes más caros, si así lo desea.

GIBT ES EINEN WEG, DER SIE WEITER FÜHRT?
Chalice: Chalices sind juwelenbestückte Kelche und Teil eines wundersamen Schatzes, der von den Menschen von Altile versteckt wurde, damit die Eroberer diese Schönheit niemals zu Gesicht bekommen. Diese Kelche sind unbezahlbare Kunstprodukte, die von der Erde nach Altile gesandt wurden. Die Chalices verbergen ein besonderes Geheimnis! Gelingt es Ihnen nicht die Chalice zu finden und aufzunehmen, wird sich der Level, indem Sie sich befinden, endlos fortgesetzt! Sie müssen den tragbaren Chalice-Schatz entdecken und mitnehmen, wenn Sie aus dem Level entkommen wollen.
Schlüssel: Irgendwo weit rechts, auf den einzelnen Leveln, ist dieser spezielle Schüssel versteckt. Wenn Sie den Schlüssel aufnehmen, erscheint automatisch ein Ausgang in der oberen rechten Ecke. Der Level wird mit diesem Ausgang enden. Denken Sie daran, daß der Schlüssel sich immer am Ende einer Runde befindet. Sollten Sie den Schlüssel nicht sehen, benutzen Sie Ihre Bomben, um die Steine zu zerstören und den Schlüssel aufzudecken.
(Der Schlüssel und die Chalice sind zum Beenden einiger Runden erforderlich. Sollten Sie aus einem Level nicht entkommen, suchen Sie nach diesen beiden Objekten, die hinter bestimmten Steinen versteckt sind).

¿HAY ALGUNA MANERA DE SALIR?
Cáliz: Los cálices son tazas entalladas de joyas y parte de un tesoro maravilloso bien escondido por los habitantes de Altile para que los invasores de Xantho no pudieran contemplar su belleza. Estas tazas son artefactos invaluables enviados a Altile desde la Tierra. El cáliz también guarda un secreto especial. Si usted no encuentra el cáliz y lo recoge, continuará indefinidamente en el nivel en que se encuentra. Si desea escapar, tendrá que descubrir el valioso tesoro del cáliz y llevárselo.
Llave: En el extremo derecho de cada etapa está escondida una llave especial. Al tomar la llave, aparecerá automáticamente una salida en la esquina superior derecha. El nivel terminará una vez que usted atraviese la salida. Recuerde que la llave se encuentra siempre al final de un ciclo. Si usted no ve la llave, use las bombas para destruir los bloques y descubrirla.
(Para salir de algunos ciclos se necesitan ambos, el cáliz y la llave). Si no puede escapar por mucho que trate, busque estos dos objetos escondidos en los bloques).

100 Punkte
100 puntos

1000 Punkte
1000 puntos

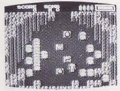
10,000 Punkte
10.000 puntos

100,000 Punkte
100.000 puntos

???? Punkte
???? puntos

PUNKTWERTUNG
Folgende Schätze erhöhen Ihre Punktzahl und somit auch ZED's Verteidigungskraft.

SEPA CUAL ES SU PUNTUACION
Los siguientes tesoros aumentarán su puntuación y también aumentarán las defensas de ZED proporcionalmente.



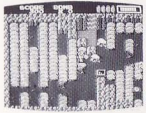
DAS LAND VON ALTILE
Wie Sie feststellen werden, ist Altile ein riesiger Planet mit aufregender Landschaft, fürchterlichen Gefahren und Hindernissen. Eine bestimmte Region, bei den Menschen von Altile unter dem Namen Landor bekannt, einst reich und grün, ist heute nur noch eine Wüste. Hier tragen Sie Ihren Kampf mit Xur und den Xanthos aus. Alle Gebiete aus denen Landor besteht wurden auf Karten gezeichnet, doch weiß man nur noch wenig darüber, seit sie von Xur besetzt wurden.

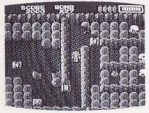
CYBORG TRAINING
Das Spiel beginnt während ZED's Raumschiff oben fliegt und ihn über Altile abwirft. "Was für ein unfruchtbarer und verwüsteter Platz dies ist..." denkt ZED.

Sie können ZED zu seinem Abenteuer starten und zunächst einige Manöver kennenlernen, die ihn zur letzten Konfrontation mit Xur bringen werden. Das erste Bild ist feststehend und liefert Ihnen somit eine gute Gelegenheit Ihre Fähigkeiten im Kampf und Bombenlegen zu verbessern. Haben Sie die grundlegenden Dinge gelernt, können Sie in den Kampf ziehen.

LAS TIERRAS DE ALTILE
Usted descubrirá que Altile es un planeta inmenso con paisajes maravillosos, terribles peligros y obstáculos. La región que los habitantes de Altile llaman Landor era antes una zona fértil y frondosa que ahora se ha convertido en un desierto. Es ahí donde se librarán las batallas contra Xur y los invasores de Xantho. Existen mapas de todas las tierras que abarca Landor pero se sabe muy poco de ellas desde que Xur se apoderó de las mismas.

EL ENTRENAMIENTO DE LOS CIBORGS
El juego empieza cuando la nave de guerra espacial de ZED lo deposita en la superficie de Altile. "¡Qué lugar más desierto y desolado es éste!" piensa ZED.
Usted puede iniciar las hazañas de ZED aprendiendo primero algunas de las maniobras que le permitirán llegar a la confrontación final con Xur. La primera pantalla es estacionaria, lo cual ofrece una oportunidad excelente para perfeccionar los disparos y el lanzamiento de bombas. Una vez que haya perfeccionado los movimientos básicos, podrá entrar en batalla.



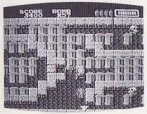


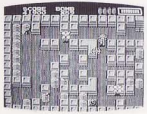
DIE FRINGES (Erster Level)
Das erste Gebiet in dem ZED wieder Frieden herstellen muß ist Fringes — einst eines der schönsten Gebiete im ganzen Universum — mit jetzt lediglich nur noch ein paar Teilen grün. Nun sind sie ohne Leben und voller Pein. Fringes liegt am äußersten Rand von Landor, und ist ein Beispiel für Xur's Zerstörungswut.

DIE OUTLANDS (Zweiter Level)
Die traurigen Ruinen von Altile rageri immer noch in die einst so prachtvollen Outlands, lediglich ein paar kleine Büsche und blaue Bäche sind übrig. Ein Teil der Region wurde verdunkelt, also seien Sie wachsam!

ZONA PERIFERICA (Primer nivel)
El primer lugar donde ZED debe de restaurar la paz es en la Zona periférica. Esta zona era antes uno de los paisajes más bellos de todo el universo y todavía conserva algo de su verdor. No obstante, no contiene vida alguna y está lleno de tristeza. La Zona periférica se encuentra en el extremo mismo de Landor y es un ejemplo de la ira de Xur.

REGIONES REMOTAS (Segundo nivel)
Las ruinas dañadas de Altile todavía adornan el paisaje de lo que antes eran las magníficas Regiones remotas, aunque todavía quedan algunos riachuelos azules y pequeños arbustos. Una de las regiones ha sido sumergida en la oscuridad, de manera que manténgase alerta.



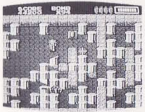


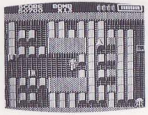
DAS LANDS DER TEMPEL (Dritter Level)
Einst das wichtigste Gebiet in Altile, ist das Land der Tempel, nun von den teuflischen Xanthos verwüstet. Die Menschen von Altile flohen angesichts der angreifenden Xanthos von dieser heiligen Stätte, doch können sie mit Ihrer Hilfe wieder zurückkehren. Passen Sie auf! Ein Xantho-Lord besetzt einen Teil dieses wichtigen Gebietes.

DIE EISENBERGE (Vierter Level)
Die Eisenberge waren einst reich und wohlhabend und gaben Millionen von Menschen ein Zuhause. Doch seit der Invasion der Xanthos sind sie nun wie leergefegt, und es gibt kein Anzeichen mehr von menschlichem Leben.

TIERRA DE LOS TEMPLOS (Tercer nivel)
En otros tiempos, la Tierra de los templos fue la región más importante de Altile pero ha sido diezmada por los malhechores de Xantho. Los habitantes de Altile tuvieron que abandonar este santuario ante la invasión de los xanthos, pero han prometido regresar con la ayuda de ZED. ¡Tenga mucho cuidado! Actualmente un Señor de Xantho controla tenazmente esta importante tierra.

LAS COLINAS DE HIERRO (Cuarto nivel)
Antes, las Colinas de hierro eran fértiles y prósperas y en ellas habitaban millones de personas. Desde la invasión de los xanthos, las colinas han sido arrasadas y no poseen vida humana alguna.



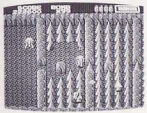


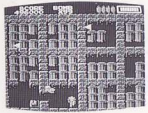
INTELLICON (Fünfter Level)
Das technische Zentrum des Planeten Altile. Intellicon produzierte die besten Computer und Roboter im ganzen Universum. Wie die anderen Einwohner von Altile, sind die großartigen Wissenschaftler, die diese Region bewohnten, in den Untergrund geflohen, um sich vor Xur und den Xantho-Armeen in Sicherheit zu bringen. Nun kontrolliert dieses Land ein Xantho-Führer.

OCEANIA (Sechster Level)
Bevor die Xanthos angriffen, war Oceania ein pulsierendes Land mit gewaltigen Seen und Flüssen. Blau und prachtvoll, waren diese Gewässer einst die Heimat vieler Lebensformen. Nun aber hat Xur den größten Teil dieser Region in ein desolates, verhextes Land verwandelt und zapft das Wasser für seinen eigenen Planeten ab.

INTELICON (Quinto nivel)
Este es el centro tecnológico del planeta Altile. Intelicón producía los mejores ordenadores y los mejores robots de todo el universo. Al igual que los otros habitantes de Altile, los grandes científicos que ocuparon esta región han desaparecido todos bajo tierra para escapar de Xur y sus ejércitos de Xantho. Un Señor de Xantho controla ahora esta tierra.

OCEANIA (Sexto nivel)
Antes del ataque de los xanthos, Oceanía era una tierra ondeada, cubierta de profundos mares y ríos. De un azul maravilloso, estos mares albergaban antes muchas formas de vida marina. Xur ha hecho ahora de gran parte de la región una tierra desierta, después de drenar el agua para llevarla a su planeta de procedencia. Usted tendrá que llegar hasta la estación climatológica para poder revitalizar la valiosa agua.



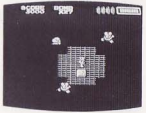


VORORTE (Siebter Level)
Die Vororte befinden sich in den Außenbezirken von Altiles Hauptstadt Regency. Es gibt hier viele Hindernisse, zahlreiche Aliens und zwei Xantho-Führer! Es ist ziemlich schwer diese Region zu durchqueren, doch mit ZED's außerordentlichen Fähigkeiten müßte es zu schaffen sein!

REGENCY (Das Finale)
Regency ist die Hauptstadt von Altile und jetzt Xur's neues Hauptquartier. Die lebenswichtigen Kontrollsysteme der Wetterstation werden von Xur und Gholem, dem stärksten Xantho-Führer, kontrolliert. Leider sind keine genaueren Informationen bekannt — verlassen Sie sich auf ZED's Erfahrung im Kampf und auf Ihre Reaktion! So müßten Sie in der Lage sein, den teuflischen Diktator der Xanthos zu erreichen... den grauenvollen Xur!

LA CIUDAD EXTERNA (Séptimo nivel)
La Ciudad externa está cerca de las afueras de Regency, la capital de Altile. Ha sido fortificada con varios obstaculos, muchos invasores y dos Señores de Xantho. Es una región muy dificil de conquistar, pero, gracias a las fuerzas extraordinarias de ZED, usted podrá lograrlo.

REGENCY (Batalla final)
Regency es la capital de Altile y el nuevo cuartel de Xur. Los sistemas de control de la estación climatológica están vigilados de cerca por Xur y Gholem, el más poderoso de los Señores de Xantho. No se posee mayor información. Usted tendrá que depender de la capacidad de lucha de ZED y de sus propias reacciones para poder llegar hasta el cruel dictador de los xanthos, ¡el poderoso Xur!



GEHEIMNISSE VON Altitle

Welche Geheimnisse sind im Untergrund zu finden?
Zusätzlich zu den vielen Gegenständen die auf der Oberfläche von Altile zu finden sind, gibt es in den meisten Gebieten versteckte Treppen, die in den Untergrund führen. Sie wurden vom Volk von Altile gebaut, um den angreifenden Xanthos zu entkommen. Sie sind durch Steine, Bäume und andere Objekte getarnt, um Xur davon abzuhalten, die Bevölkerung Altiles zu vernichten.
Das heißt allerdings nicht, daß diese unterirdischen Durchgänge leer sind. Sie werden hier weitere spezielle Waffen, wie auch Horden von Aliens finden! Durch einen geheimen Eingang innerhalb der Hauptstadt durchsuchen die Xanthos den Untergrund. Bis jetzt haben sie jedoch noch keinen Bewohner von Altile gefunden, doch die Aliens verstehen ihr Geschäft!

DIE RÄUME DER GÖTZENBILDER

Neben den vielen Ausrüstungs- und Bonus-Gegenständen, über und unter der Oberfläche von

LOS MISTERIOS DE ALTILE

¿Qué secretos se encuentran bajo tierra?
Además de todas las sorpresas que usted encontrará en la superficie de Altile, en muchas partes habrá escaleras escondidas que conducen bajo tierra. Estos pasadizos fueron construidos por los habitantes de Altile para escapar de los invasores de Xantho y luego los cubrieron con bloques, árboles y demás objetos con el fin de evitar que Xur pudiera eliminar la población de Altile.
Esto no quiere decir que los pasadizos subterráneos estén vacíos. Al contrario, encontrará poderes todavía más especiales en estas áreas oscuras, ¡al igual que un grupo de invasores! Los xanthos se han infiltrado bajo tierra a través de una entrada secreta en la ciudad principal y aunque todavía no han encontrado a los habitantes de Altile, los invasores están determinados a hacerlo.

El Santuario de los Idolos

Además de los muchos implementos y objetos adicionales que se encuentran tanto sobre la superficie de Altile, como bajo ella, usted encontrará varios cuartos secretos por toda la superficie del planeta. Estos

Altile, werden Sie auf der Oberfläche weitere Geheimräume finden. Diese speziellen Heiligtümer befinden sich meistens in der oberen Hälfte des Bildschirms. Werden Sie sie finden?
Die Räume der Götzenbilder geben ZED die Chance seine Kraft zu verstärken. Zerbombt man die Statuen in der richtigen Reihenfolge, werden Bonussymbole freigelegt. Zerbombt man jedoch die falschen Statuen, erhält man nichts!

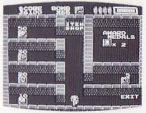
QUELLE DER HOFFNUNG

Die Quelle der Hoffnung ist ein besonderes Gebiet. Es ähnelt einem von Steinen umgebenen Teich. Einer der Steine kann mit der passenden Anzahl Explosionen zerstört werden, und öffnet ZED einen Weg in das Wasser. In diesem Fall kann ZED nicht im Wasser ertrinken, dafür jedoch zweimal soviel Spezialwaffen tragen können wie vorher! Sie werden es bemerken, denn die Quelle wird hell blitzen, wenn Sie sie betreten. Überprüfen Sie Ihre Hilfs-Grafik, nachdem die Quelle aufgeblitzt hat und sehen Sie selbst!

santuarios especiales se encuentran con mayor frecuencia cerca de la parte superior de la pantalla.
¿Puede usted encontrarlos?
Los santuarios de los ídolos brindan a ZED la oportunidad de aumentar algunos de sus poderes. Al bombardear las estatuas en el orden correcto, se descubrirán unidades para aumentar el poder, pero si destruye los ídolos que no debe, no recibirá nada.

El Pozo de la Esperanza

El Pozo de la Esperanza es un área especial que se parece a un estanque rodeado de bloques. Una de las rocas se puede destruir con el número correcto de bombas, lo cual le permitirá a ZED sumergirse fácilmente en el agua. ZED no se ahogará cuando entre al Pozo de la Esperanza. Al contrario, usted recibirá el doble de los poderes especiales que poseía anteriormente. Usted sabe que ha entrado al pozo cuando la pantalla lance un resplandor. Tan pronto usted vea este resplandor, cambie rápidamente a la pantalla secundaria y verá lo que le espera.



DER LADEN
Am Ende gewisser Perioden wird ZED einen besonderen Raum betreten, der mit Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen — insbesondere die Superwaffen — gefüllt ist! Sie können diese Sachen mit den Medaillien, die Sie im Laufe des Spiels eingesammelt haben, erwerben. Gehen Sie mit Ihrem Geld vorsichtig um! Einige Hilfsmittel sind in späteren Runden wichtig! Bereiten Sie sich also rechtzeitig darauf vor, diese zu erwerben!

DIE XANTHO ANGREIFER
Bekannt im ganzen Universum für ihre Scheußlichkeit und Grausamkeit, sind die Xantho Aliens genauso zahlreich wie mächtig. Es erwarten Sie in den besetzten Regionen viele Variationen des Gegners, jeder mit besonderen Stärken und Fähigkeiten. Sie müssen die Xantho aufhalten, bevor die Atmosphäre kritisch wird, und die Aliens sich nach anderen Planeten umsehen — z.B. der Erde!

La tienda
Al final de ciertos periodos, ZED encontrará un salón especial lleno de armas y demás implementos, incluyendo los poderosos superpoderes. Usted puede obtener estas armas a cambio de las medallas que haya acumulado durante el juego. Invierta sabiamente. Hay poderes que son vitales en etapas posteriores, de manera que cerciórese de que tendrá suficiente para poder comprarlos después.

LOS INVASORES DE XANTHO
Famosos en todo el universo por su crueldad y sus atrocidades, los invasores de Xantho son poderosos y numerosos. A usted lo aguarda toda una variedad de adversarios en las tierras ocupadas, cada uno de ellos con su propia fuerza y capacidad. Usted tendrá que detener a los xanthos antes que la situación se ponga crítica y los invasores se preparen para invadir la Tierra.

Strinker (100 Punkte): Strinkers sind sehr langsame Tiere, von den Xanthos versklavt und umprogrammiert. Die Strinker kleben gewöhnlich an den Wanden. Diesen Kreaturen kann man ausweichen.
Skraug (100 Punkte): Skraug ist eine weitere ungefährliche Kreatur, die nicht auf ZED feuern kann. Der Skraug bewegt sich zwar schneller als der Strinker, doch kann das einem nicht gefährlich werden, wenn man ihn rechtzeitig zerstört.
Grunt (200 Punkte): Grunt ist ein Infanteriesoldat, der ZED langsam nachläuft. Er schießt zwar nicht auf ihn, doch wenn er zu nahe kommt, saugt er ZED die Energie ab.
Tracer (200 Punkte): Tracer ist dem Grunt sehr ähnlich und hat ähnliche Kräfte.

Strinker (100 puntos): Los strinkers son animales muy lentos esclavizados y amaestrados por los xanthos. Los strinkers por lo general se adhieren a las paredes para protección. Estos animales se pueden evitar.
Skraug (100 puntos): El skraug es otro animal no violento que no puede dispararle a ZED. El skraug se mueve con mayor rapidez que el strinker. No obstante, puede ser peligroso a menos que usted lo elimine prontamente.
Grunt (200 puntos): Grunt es un soldado de infantería que avanza lentamente hacia ZED. No lanza disparos, pero si deja que se acerque, le robará todas sus energías.
Tracer (200 puntos): Tracer es parecido a un Grunt, con los mismos poderes.

Mecha-Vogel (100 Punkte): Mecha-Vögel sind mechanische Nachbildungen normaler Raubvögel. Sie greifen ZED an. Werden sie nicht zerstört, verschwinden sie aus dem Bildschirm.
Baiter (100 Punkte): Baiters sind Roboter die, um ZED auszutricksen und ihm Schaden zuzufügen, gefährliche Aktionen durchführen. Nehmen Sie sich vor den Baiters immer in acht, und versuchen Sie sie immer sofort zu zerstören.
Deltoid 1 + Deltoid 2 (200 Punkte): Deltoids sind spezielle, kristallähnliche Objekte die sich auf ZED in einem leichten Kurvenmanöver und-mit hoher Geschwindigkeit zubewegen. Deltoids lassen sich durch nichts aufhalten um zu ZED zu gelangen und können Sie verwunden, wenn sie Ihnen zu nahe kommen.

Mechabird (100 puntos): Los Mechabird son réplicas mecánicas de avez rapaces que atacan a ZED. Si no son destruidas, estas aves mecánicas continuarán más allá de la pantalla.
Baiter (100 puntos): Los Baiter son robots que realizan actos muchos más peligrosos en su afán por confundir a ZED y causarle daño. Manténgase atento a los Baiter en todo momento y trate de eliminarlos en cuanto los vea.
Deltoid 1 y Deltoide 2 (200 puntos): Los deltoides son objetos especiales parecidos al cristal que avanzan hacia ZED en una línea curva a gran velocidad. Los deltoides no se detienen ante nada con el fin de llegar hasta ZED y le pueden causar daño si se introducen en el espacio inmediato.

Lurcher (400 Punkte): Lurchers sind Roboterspinnen, bewaffnet mit Raketen die große Schäden am ZED verursachen können. Lurchers können ihre Raketen nur in horizontaler oder vertikaler Richtung abfeuern, achten Sie also darauf wo Sie sich bewegen! Durch geschickte Manöver können Sie Lurcher austricksen, indem Sie auf seine Waffen feuern, den Raketen ausweichen und sie dann zerstören.
Loric Tank (400 Punkte): Loric Tanks sind schwer gepanzerte, sich selbst kontrollierende Fahrzeuge. Sie wurden auf dem Planeten LORIC entwickelt, eine der vielen Welten die XUR erobert hat. Diese mächtigen Tanks manövrieren sich in eine gefährliche Position, um auf ZED in der gleichen Art und Weise wie die Lurcher zu zielen. Versuchen Sie sie genauso wie die Lurchers auszutricksen.
Typ 1 und Typ 2 Amoeba (200 Punkte): Diese Blasen, die Amoebas, verwandeln sich immer dann in tödliche Wanes und Wisps, wenn ZED erscheint. Zerstören Sie immer diese harmlos aussehenden Kreaturen, oder Sie finden sich bald Auge in Auge mit einem Bildschirm voller Wanes uns Wisps.

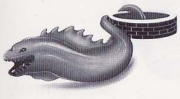
Lurcher (400 puntos): Los Lurcher son arañas robóticas armadas con cohetes poderosos que pueden causar gran daño a ZED. Los Lurcher sólo pueden disparar sus armas en línea recta, ya sea en dirección horizontal o vertical. Muévase con cautela. Si usted es hábil podrá confundir a los Lurcher de manera que éstos dispararán mientras usted corre a esconderse y luego les devuelve sus tiros.
Tanque LORIC (400 puntos): Los tanques LORIC están fuertemente blindados y son vehículos controlados independientemente que fueron diseñados en el planeta de LORIC, uno de los muchos mundos que Xur ha conquistado. Estos poderosos tanques pueden realizar maniobras y situarse en posiciones peligrosas que les permiten apuntar contra ZED de manera similar a los Lurcher. Trate de engañarlos de la misma manera que a los Lurcher.
Ameba Tipo 1 y Tipo 2 (200 puntos): Estas amebas se transforman en Wane y Wisp, mortales cuando ZED se acerca. Destruya siempre a estos seres aparentemente inofensivos o de lo contrario se verá rodeado de una pantalla llena de Wane y Wisp.

Wane (200 Punkte): Eines der tödlichsten Geschöpfe im ganzen Universum, sind die Wanes. Wie ihr Bruder, dem Wisp, bewegt sie sich mit sehr hoher Geschwindigkeit und kann ZED fürchterlich beschädigen. Wanes können außerdem noch ZED's Energie stehlen und auswählbare Waffen machen sie zu fürchterlichen Gegnern!
Wisp (200 Punkte): Fast identisch mit den Wanes, können sich die Wisps mit hoher Genauigkeit und Geschwindigkeit direkt auf ZED zubewegen! Wisps sind auch in der Lage Energie und Ausrüstung zu stehlen. Denken Sie also nicht lange nach und wehren Sie ihre Angriffe ab!

DIE XANTHO-FÜHRER
Globula (30.000 Punkte): Führer der Amoebas. Die grausame Kreatur Globula ist eine Ansammlung von Millionen Amoebas, die sich zu einem grausamen Monster von gigantischen Ausmaßen vereinigt haben! Globula wabbert auf ZED zu, wobei sie dauernd Amoebas nach ihm spuckt.

Wane (200 puntos): Es uno de los seres más mortales de todo el universo. Las Wane, al igual que sus hermanos los Wisp, se mueven con la velocidad de un relámpago y pueden causar mucho daño a ZED. Las Wanes pueden también robar la energía de ZED y algunas de sus armas, lo cual hace de ellas temibles contendentes.
Wisp (200 puntos): Casi idénticos a las Wane, los Wisp también atacan a ZED directamente con gran precisión y rapidez. Los Wisp también roban energía y poderes, de manera que usted debe recordar devolver sus ataques sin clemencia.

LOS SEÑORES DE XANTHO
Globula (30.000 puntos): El Señor de las amebas Globula es un ser malvado compuesto de millones de amebas, formando un monstruo de proporciones gigantescas. Globula se desplaza lentamente mientras escupe pequeñas amebas hacia ZED en todo momento.



Viripides (50.000 Punkte): Führer der Drachen. Viripides war einst Xur's Haustier, darauf abgerichtet besetzte Planeten zu versklaven und zu bewachen! Viripides lebt in einer Quelle außerhalb Intellicon, verteidigt sich durch schnelle Bewegung und das Abfeuern von Feuerbällen.
Aquarian (100.000 Punkte): Führer des Wassers. Aquarian ist eine spezielle Maschine, von Xur konstruiert, um den Planeten Altile besser einnehmen zu können. Er kann sich schnell bewegen indem er die Geister der Wale einsetzt, um ZED zu attackieren. Reagieren Sie schnell!
Lian (120.000 Punkte): Führer der Luft Lian bewacht eine Region von Altile nahe einem grossen See. Lian ist gentechnisch manipuliert und rühmt sich, die Fähigkeiten vieler verschiedener Kreaturen zu vereinen. Lian bewegt sich mit grosser Geschwindigkeit und feuert tödliche Flammen auf ZED.

Viripides (50.000 puntos): El Señor de los dragones Viripides fue una vez la mascota de Xur y fue entrenado para vigilar y esclavizar planetas enteros. Viripides vive en un pozo, justo en las afueras de Intelicón, y se defiende solo. Se mueve con rapidez y lanza catapultas contra ZED.
Aquarian (100.000 puntos): El Señor de las aguas Aquarian es una máquina especial construida por Xur para apoderarse del planeta Altile. Puede maniobrar rápidamente sirviéndose de los fantasmas de las ballenas para atacar a ZED. ¡Muévase usted también rápidamente!
Lian (120.000 puntos): El Señor del aire Lian vive en una región de Altile cerca del lago. Lian fue una creación genética y posee la capacidad de muchos animales diferentes. Lian se mueve con gran rapidez y lanza llamas mortales contra ZED.

Pyrodyne (150.000 Punkte): Führer des Feuers. Ein speziell gebauter Roboter von unglaublicher Stärke. Er hat die Macht, Feuer auf ZED zu sprühen. Einst ein Mensch, dient Pyrodyne nun Xur mit seiner gewaltigen Kraft.
Gholem (180.000 Punkte): Führer der Steine. Gholem ist der stärkste aller Xantho-Führer, ein teuflisches Monster, aus Fels und Stein zusammengesetzt. Gholem ist der agressivste der Xantho-Führer, der ZED mit Steinen überschüttet während er sich fortwährend im Dreieck bewegt. Hüten Sie sich vor seinen Angriffen!

Pyrodyne (150.000 puntos): El Señor del fuego
Es un ciborg de increible fortaleza. Pyrodyne tiene el poder de arrojar fuego contra ZED. Pyrodyne fue antes hombre y ahora sirve a Xur con sus poderes especiales.
Gholem (180.000 puntos): El Señor de la piedra
Gholem es el más fuerte de los Señores de Xantho. Es un monstruo compuesto de piedra y roca. Gholem es también el más agresivo de los Señores de Xantho y arroja un gran número de piedras a ZED mientras se mueve en forma triangular. ¡Cuidese de sus ataques!

HIER IST HOFFNUNG!
Was Sie brauchen werden wenn Sie auf Xur treffen...
Nur wenig weiß man über die Geschichte bzw. den Fähigkeiten des grausamen Xanthokriegers Xur. Auf seiner Suche nach absoluter Macht, hat er viele verschiedene Welten besetzt und Millionen von unschuldigen Wesen versklavt, und er denkt mit Altile könnte er dasselbe machen.
Offensichtlich hat Xur noch nie etwas vom RoboWarrior ZED gehoert!
Obgleich noch nicht bestätigt, lassen Berichte des Geheimdienstes vermuten, daß Xur — genau wie ZED — ein Cyborg ist. Xur ist also auch halb Mensch/halb Maschine mit unvorstellbarer Macht und dem Gemüt eines Roboters.

WIE IST XUR AUFZUHALTEN?
Obwohl er sehr mächtig ist, kann Xur dennoch aufgehalten werden. Er kann — ähnlich wie die anderen Aliens (besonders die Xantho-Führer) — verwundet werden, doch ist er wesentlich wiederstandsfähiger. Einige Waffen wirken weitaus besser als andere. Finden Sie heraus welches die Besten sind.

¡HAY ESPERANZA!
Lo que puede esperar cuando se encuentre con Xur...
Poco es lo que se sabe acerca del pasado o las capacidades del poderoso guerrero xantho llamado Xur. Ha conquistado muchos mundos y esclavizado a millones de personas inocentes en su afán por apoderarse del universo y espera igualmente apoderarse de Altile. Obviamente, Xur nunca ha oido hablar del RoboWarrior ZED.
Aunque no se ha tenido confirmación, los informes de los servicios de inteligencia realizados antes de la invasión indican que Xur es en realidad un ciborg, como ZED. Xur es también mitad hombre, mitad máquina, con poderes increibles y la mente de un robot.

¿Cóme se puede detener a Xur?
A pesar de todo su poder, es posible detener a Xur. Es posible dañarlo, al igual que a otros invasores, especialmente los Señores de Xantho, pero es mucho más fuerte. Algunas armas son más eficaces contra él que otras. Experimente con las armas para saber cuáles son las mejores.

WICHTIGE HINWEISE

- Dieses Jaleco-Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetz werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder ander Lösungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

COMO CUIDAR DE SU JUEGO DE JALECO

- Este paquete de juego de Jaleco consiste de un circuito electrónico complejo diseñado con precisión. Evite someterlo a choques indebidos o a temperaturas extremas. No trate nunca de desmantelar el paquete del juego.
- No toque los terminales ni deje que entren en contacto con el agua o de lo contrario se dañará el circuito.
- Cerciórese siempre de que su unidad de control de NES esté APAGADA cuando vaya a introducir o a retirar el paquete del juego de la unidad de control.
- No introduzca nunca los dedos ni ningún objeto metálico en la porción terminal del conector de expansión. Esto podría resultar en un funcionamiento indebido o se podría dañar.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco™ and RoboWarrior™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1988 Jaleco Ltd.

Printed in Japan